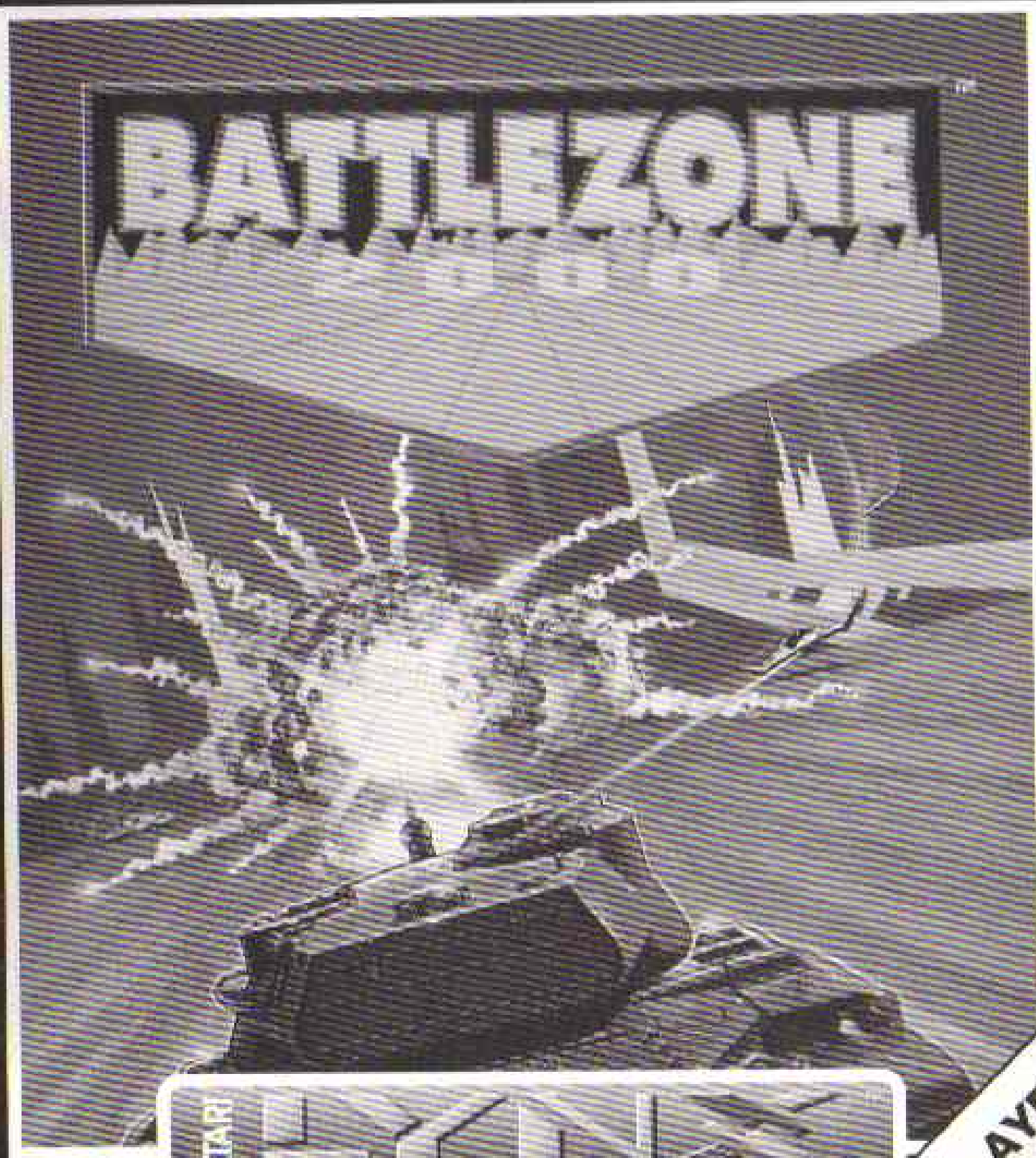


GAME MANUAL
MANUEL DE JEU
SPIELHANDBUCH



ATARI

VIDEO GAME CARD - CARTE DE JEU



1 TO 4 PLAYERS
PLAY UP

Atari Corporation is unable to guarantee the accuracy of printed material after the date of publication and disclaims liability for changes, errors and omissions. Reproduction of this document or of any portion of its contents is not allowed without the specific written consent of Atari.

Battlezone 2000 © 1983, 1994 Atari Corp. Atari, the Atari logo Lynx are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation. Made in China. All rights reserved.



Introduction

2005 A.D. It's man vs. machine in World War 3. A mysterious virus has infected the Supertank's ultra-sophisticated computer systems, turning these mighty AI-programmed weapons of destruction against their creators. Humankind is on the verge of extinction ... Free the battle zones from the devastating clutches of this robotic plague!

GETTING STARTED

1. Insert your Lynx Battlezone 2000 card into your LYNX.
2. If two to four people are playing, connect the Lynx machines with the Comlynx Cable as shown in your Lynx Instruction Manual.
3. Press ON.
4. Press the B button to start the game.

GAME CONTROLS

[JOYPAD]	Drive forward, backward, turn left and right.
[A]	Fire shot
[B]	Fire missile
[PAUSE]	Pause game
[OPTION 1 + OPTION 2]	Self-destruct
[OPTION 2 + PAUSE]	Flip the display
[OPTION 1 + PAUSE]	Reset the game

ENEMY REVIEW SCREEN

Before you begin you can view the different enemies and powerups in the game by pressing the joypad left or right. Press B to access the Game Set-Up Menu and begin to play.

GAME SET-UP MENU (SEE FIG.1)

Press the joypad up or down to make a selection in the Game Set-up Menu. Auto Set-up allows you to pick from three computer-made tanks. Press A to cycle through the different tank types. Each tank's attributes will be listed in the status bars below.

You can customize your own tank by adjusting the value settings of your missiles, fuel, ammo and shield. To decrease the value of an item press the joypad to the left. This gives you some credits to spend. To increase a value press the joypad right. Once you have made all your selections, select OK and press A.

You have a total of 100 credits available to spend. Note that missiles cost 10 credits each, so you must have at least 10 credits available to increase your missile arsenal. You cannot buy more than three missiles for a tank, and you must spend at least one credit each on fuel, ammo and shields.

MAIN GAME SCREEN (SEE FIG. 2)

The following items appear on the Main Game Screen:

Shield, Fuel, Missile and Ammo icons display the status of each.

Radar displays the location of your enemies in relation to your tank.

Reserve Tanks show how many tanks you have left.

Crosshair is for targeting your enemies.

Timer displays how much time you have left to complete a timed wave.

Wave Number displays the current wave number.

Enemies Required displays the number of tanks you must kill on the current wave.

Points Required displays the number of points you must score on the current wave.

FIRING MISSILES

To fire a missile, position the crosshairs over an enemy until the crosshairs bend.

This means that you have locked on your enemy and when you fire a missile, it will home in on the target. If you fire the missile without getting a lock on your enemy, that missile will fly straight. Each missile that successfully strikes a target will inflict five points of damage to your enemy.

POWERUPS

Scattered throughout each level you will find a variety of powerups that will help replenish your tank's fuel, ammo, missile and shield meters. To collect a powerup, simply drive over it.

ENEMY SPECIFICATIONS

Name	Hits	Weapons	Top Speed	Points
Saucer	1	none	fast	600
Tank	2	gun	medium	300
Supertank	3	gun	very fast	700
Heavytank	6	2 guns	slow	1000
Missile	1	none	very fast	500

MULTIPLE-PLAYER GAMES

When you play a multi-player game, each player's tank will be a different color. Enemies will appear in green. If any player is killed before the game is over, that tank will become a "ghost" tank, allowing that player to drive around the battlefield and watch the rest of the battle. You can turn off the enemy tanks in a multi-player game by selecting the CPU ENEMY box on the SET UP screen and pressing A or B until it reads "OFF." This allows you to fight against the other players without the enemies getting in the way.

HELPFUL HINTS

The values you assign to your fuel, ammo and shield settings at the beginning of the game determine the maximum amount of each you can carry with you during battle. If you design a tank with 20 shields, the maximum number of shields you can have is 20. If you design a tank with no missiles and you pick up a missile powerup, that powerup won't do anything for you.

The more shields your tank has, the slower it will move. As your tank takes damage, it will lose its shield and actually move faster.

If your tank is extremely fast, it is possible for you to outrun missiles. You and the enemies can shoot down incoming missiles. Be careful not to shoot down your own missiles! Self destruction not only destroys your tank, but can also inflict mass amounts of damage to nearby enemies.

The battle zone is surrounded by an impassable border. If a missile or shot hits an obstacle like a pyramid, it will stop. Missiles and shots cannot be fired past the borders of the battle zone.

Atari Corporation ne peut garantir l'exactitude de la documentation au delà de sa date de parution et décline toute responsabilité en cas de changements, erreurs ou omissions. La reproduction totale ou partielle de ce manuel est interdite sans autorisation écrite préalable d'Atari Corporation.

Battlezone 2000 © 1983, 1994 Atari Corp. Atari et le logo Atari Lynx sont des marques de fabrique ou des marques déposées d'Atari Corporation. © 1994, Atari Corporation. Tous droits réservés.



INTRODUCTION

An 2005. C'est une lutte entre homme et machine dans la Troisième Guerre Mondiale. Un virus mystérieux s'est attaqué au système informatique ultra-sophistiqué du Supertank, retournant cette formidable arme de destruction intelligente contre son créateur. L'humanité est au bord de l'extinction... Libérez le champ de bataille de l'emprise dévastatrice de cette épidémie robotique !

POUR COMMENCER

1. Insérez votre cartouche Battlezone 2000 dans votre LYNX.
2. Si deux ou quatre personnes vont jouer, connectez les consoles LYNX grâce au câble Comlynx selon les instructions de votre manuel LYNX.
3. Appuyez sur le bouton Marche/Arrêt.
4. Appuyez sur le bouton B pour commencer à jouer.

CONTROLES DU JEU

[JOYPAD]	Aller en avant, en arrière, vers la gauche ou vers la droite
[A]	Tirer
[B]	Lancer un missile
[PAUSE]	Pause l'action du jeu
[OPTION 1 + OPTION 2]	Auto-destruction
[OPTION 2 + PAUSE]	Inverser l'affichage
[OPTION 1 + PAUSE]	Initialiser le jeu

ECRAN DES ENNEMIS

Avant de commencer, vous pouvez visualiser les différents ennemis et bonus du jeu en appuyant sur (ou (. Appuyez sur le bouton B pour accéder au menu de Configuration (Game Set-Up) et commencer à jouer.

MENU DE CONFIGURATION (VOIR FIG. 1)

Appuyez sur (ou (pour sélectionner les options du menu de configuration. Auto Set-Up vous permet de choisir entre trois tanks assistés par ordina-

teur. Appuyez sur A pour passer d'un tank à l'autre. Les caractéristiques de chaque tank sont affichées sur la barre de status en bas de l'écran.

Vous pouvez construire votre propre tank en modifiant les réglages de vos missiles, votre carburant, vos munitions et votre bouclier. Pour diminuer la valeur d'un élément, appuyez sur (. Ceci vous apporte quelques crédits à dépenser. Pour augmenter une valeur, appuyez sur (. Une fois tous vos réglages effectués, sélectionnez OK et appuyez sur A.

Vous avez en tout 100 crédits à dépenser. Comme les missiles coûtent 10 crédits pièce, il vous faudra au moins 10 crédits chaque fois que vous voulez augmenter votre arsenal de missiles. Vous ne pouvez pas acheter plus de trois missiles par tank, et vous devez dépenser au moins un crédit par élément pour le carburant, les munitions et les boucliers.

ECRAN PRINCIPAL DE JEU (VOIR FIG. 2)

Les éléments suivants apparaissent sur l'écran principal de jeu :

Les icônes Bouclier, Carburant, Missile et Munition affichent l'état de chaque élément.

Le Radar indique la position des ennemis par rapport à votre tank.

Les Tanks en réserve indiquent le nombre de tanks qu'il vous reste.

Le réticule sert à cibler vos ennemis.

L'horloge indique combien de temps il vous reste avant de terminer une vague d'attaque chronométrée.

Le numéro de vague vous indique le numéro de la vague d'ennemis que vous combattez actuellement.

Ennemis requis indique le nombre de tanks à détruire dans la vague actuelle.

Points requis indique le nombre de points à obtenir dans la vague actuelle.

TIR DE MISSILES

Pour lancer un missile, positionnez le réticule sur un ennemi jusqu'à ce que le réticule forme une croix, ce qui signifie que vous avez ciblé votre ennemi et que le missile va foncer dessus. Si vous tirez un missile sans d'abord cibler votre ennemi, le missile volera tout droit.

Chaque missile qui touche avec succès une cible infligera cinq points de dommages sur votre ennemi.

BONUS

Vous trouverez dans chaque niveau toute une panoplie de bonus qui vous aideront à remplir votre réservoir de carburant et vos stocks de munitions, de missiles et de boucliers. Pour ramasser un bonus, il suffit de passer dessus.

CARACTERISTIQUES DES ENNEMIS

Nom	tirs	armes	vitesse max.	points
Soucoupe	1		rapide	600
Tank	2	canon	moyenne	300
Supertank	3	canon	très rapide	700
Heavytank	6	2 canons	lente	1000
Missile	1		très rapide	500

JEUX A PLUSIEURS JOUEURS

Quand vous jouez avec jusqu'à quatre joueurs, le tank de chaque joueur sera d'une couleur différente - rouge, bleu, jaune ou blanc. Les ennemis apparaissent en vert. Si un joueur est tué avant la fin du jeu,

son tank deviendra un "fantôme", ce qui permettra à ce joueur de se déplacer sur le champ de bataille et assister à la fin du combat. Quand vous jouez à plusieurs, vous pouvez éteindre les tanks ennemis en sélectionnant la boîte CPU ENNEMY dans l'écran de configuration et en appuyant sur A ou B jusqu'à ce que vous y lisiez OFF. Ceci vous permettra de combattre les autres joueurs sans qu'un tank ennemi ne vienne vous déranger.

ASTUCES

Les valeurs que vous donnez à vos niveaux de carburant, de munition et de bouclier au début du jeu influencent la quantité maximale de chaque que vous pouvez transporter pendant la bataille. Si vous choisissez un tank avec 20 boucliers, le nombre maximal de boucliers que vous puissiez avoir à n'importe quel moment du jeu sera de 20. Si vous choisissez un tank sans aucun missile et que vous ramassez un bonus pour missile, ce bonus sera inutile.

Plus vous avez de boucliers, plus vous irez lentement. Si votre tank est endommagé, il perdra des boucliers et ira même plus vite qu'avant.

Si votre tank est extrêmement rapide, il vous est possible d'aller plus vite qu'un missile. Vous et vos ennemis pouvez abattre les missiles en vol. Faites attention de ne pas abattre vos propres missiles !

L'auto-destruction détruit non seulement votre tank, mais endommage sévèrement les ennemis qui se trouvent dans les parages.

Le champ de bataille est entouré d'une barrière insurmontable. Si un missile ou un tir frappe un obstacle comme une pyramide, il sera arrêté. Les missiles et les tirs ne peuvent pas dépasser les frontières du

Die Atari Corporation kann für die Druckwerke nach der Veröffentlichung keine Garantie über Fehlerhaftigkeit mehr gewährleisten. Sie ist ferner nicht verantwortlich für Veränderungen, Fehler oder fehlende Stücke.

Die Vervielfältigung dieses Dokumentes oder von Auszügen daraus ist nicht ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Atari Corporation erlaubt.

Battlezone 2000 © 1983, 1994 Atari Corp. Atari und das Atari Logo Lynx sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Atari Corporation. Copyright 1994, Atari Corporation, Sunnyvale, CA 94089-1302. Alle Rechte vorbehalten.



EINLEITUNG

Wir schreiben das Jahr 2005. Im Dritten Weltkrieg kämpfen Menschen gegen Maschinen. Ein mysteriöses Virus hat das ultrahochentwickelte Computersystem der Superpanzer infiziert. Es kehrt diese mächtigen voll programmierten Zerstörungsmonster gegen ihre eigenen Erfinder. Die Menschheit befindet sich kurz davor, ausgelöscht zu werden... Befreien Sie die Schlachtfelder von den alles verwüstenden Klauen dieser Roboter-Plage!

VORBEREITUNG

1. Stecken Sie Ihre LYNX Battlezone 2000 Karte in Ihren LYNX.
2. Falls zwei bis vier Spieler teilnehmen, verbinden Sie die LYNX Geräte mit den Comlynx Kabel, gemäß Ihrem Lynx Gerätehandbuch.
3. Drücken Sie ON.
4. Drücken Sie die B-Taste um das Spiel zu starten.

SPIELSTEUERUNG

(Joypad)	Vorwärts, rückwärts fahren, nach links und rechts lenken
(A)	Schießen
(B)	Eine Rakete abfeuern
(PAUSE)	Das Spiel unterbrechen
(OPTION 1 + OPTION 2)	Selbstzerstörung
(OPTION 2 + PAUSE)	Das Anzeigefeld umblättern
(OPTION 1 + PAUSE)	Reset

FEIND MENÜ

Sie können vor dem Spielbeginn verschiedene Feinde und POWER UPS des Spieles betrachten, indem Sie das Joypad nach links oder rechts drücken. Drücken Sie B, um zum Spiel Setup Menü zu gelangen und dann das Spiel zu beginnen.

SPIEL SETUP MENÜ (SIEHE ABB.1)

Drücken Sie das Joypad rauf oder runter, um im Spiel Setup Menü eine Auswahl zu treffen. Die Auto Setup Funktion ermöglicht Ihnen einen von drei Panzern, die der Computer ausstattet, zu wählen. Drücken Sie A, um die verschiedenen Panzertypen zu betrachten. Die Merkmale von jedem Panzer werden im unteren Statusbalken angezeigt.

Sie können Ihren eigenen Panzer zusammenstellen, indem Sie die Vorgaben für Raketen, Treibstoff, Munition und Panzerung anpassen. Um den Wert einer Vorgabe herabzusetzen, drücken Sie das Joypad nach links. So erhalten Sie einen Kredit, der wieder ausgegeben werden kann. Um den Wert einer vorgegebenen Einstellung zu erhöhen, drücken Sie das Joypad nach rechts. Wenn Sie dann alles ausgewählt haben, wählen Sie OK und drücken A.

Insgesamt stehen Ihnen ein Kredit im Wert von 100 Punkten zur Verfügung.

Bedenken Sie, daß Raketen 10 Wertpunkte per Stück kosten, sie also mindestens 10 Wertpunkte besitzen müssen, um Ihr Raketenarsenal aufzurüsten.

Sie können nicht mehr als drei Raketen pro Panzer kaufen und müssen mindestens jeweils einen Wertpunkt für Treibstoff, Munition und Panzerung ausgeben.

HAUPTMENÜ (SIEHE ABB. 2)

Auf dem Bildschirm erscheinen folgende Elemente:

Symbole für Panzerung, Treibstoff, Raketen und Munition zeigen den jeweiligen Zustand an.

Das Radar gibt den Standort Ihrer Feinde in Bezug auf den Standort Ihres Panzers wieder.

Reserve Panzer zeigt an, wieviele Panzer Sie in Reserve haben.

Das Fadenkreuz ist zum anvisieren der Feinde da.

Die Uhr gibt die verbleibende Zeit zum Abrunden des derzeitigen Angriffs.

Angriffsnummer zeigt die Nummer des derzeitigen Angriffs an.

Feinde verlangt- gibt die Anzahl an Panzern an, welche Sie im derzeitigen Angriff vernichten müssen.

Punkte verlangt- zeigt Ihnen an, wieviel Punkte Sie im derzeitigen Angriff erreichen müssen.

ABSCHUSS DER RAKETEN

Bringen Sie, um eine Rakete abzuschießen, die Fadenkreuze über einen Feind zusammen, bis diese sich decken. Das bedeutet, daß Sie Ihren Feind eingeschlossen haben; wenn Sie eine Rakete abfeuern, wird diese das Ziel treffen. Falls Sie eine Rakete abschießen, ohne den Feind einzuschließen, wird die Rakete direkt geradeaus fliegen. Jede Rakete, welche erfolgreich ein Ziel trifft, fügt Ihrem Gegner fünf Punkte Schaden zu.

POWER UPS

Sie finden über das ganze Level hin verteilt eine Zahl von POWER UPS, welche Ihnen helfen die Treibstoff-, Munitions- und Raketen Vorräte sowie die Stärke der Panzerung aufzubessern. Fahren Sie einfach über ein Power Up um ihn aufzusammeln.

Beschreibung des Feindes:

Name: Treffer: Waffen: Höchstgeschwindigkeit: Punkte:

Saucer (Schüssel)	1		schnell	600
Panzer	2	Kanone	mittel	300
Superpanzer	3	Kanone	sehr schnell	700
Schwerer Panzer	6	2 Kanonen	langsam	1000
Rakete	1		sehr schnell	500

GEMEINSAMES SPIEL

Wenn Sie mit bis zu vier Spielern spielen, wird jeder Panzer eine andere Farbe haben: rot, blau, gelb und weiß. Die Feinde werden in grün erscheinen. Falls irgendein Spieler vor dem Ende des Spiels getötet ist, wird sein Panzer zu einem "Geisterpanzer", der Spieler kann damit über das Feld fahren und dem Rest des Spieles zuschauen. Falls Sie beim gemeinsamen Spiel gegeneinander kämpfen möchten, können Sie die Panzer der Feinde ausschalten: Wählen Sie dazu das CPU Feind-Feld im Setup Bildschirm und drücken Sie A oder B bis ein "OFF" erscheint. Nun können Sie gegen die anderen Mitspieler kämpfen, ohne daß die Panzer der Feinde im Weg stehen.

NÜTZLICHE HINWEISE:

Die Werte, die Sie am Anfang für Treibstoff, Munition und Panzerung wählen, bestimmen im Verlauf des Kampfes auch die jeweiligen Maximalwerte.

Wenn Sie also einen Panzer im Wert von 20 Punkten panzern, ist auch die höchst mögliche Panzerung auf 20 begrenzt. Wenn Sie einen Panzer ohne Raketen zusammenstellen können Sie eine Power Up

Rakete zwar aufsammeln, diese hat keinen Wert für Sie.

Je besser Ihr Panzer gepanzert wird, desto langsamer bewegt er sich. Wenn Ihr Panzer beschädigt wird, fällt etwas Panzerung ab und er wird schneller.

Falls Ihr Panzer sehr schnell sein sollte, können Sie vor Raketen flüchten.

Sowohl Sie als auch Ihre Feinde sind in der Lage, angreifende Raketen abzuschießen. Passen Sie aber auf, daß Sie Ihre eigenen Raketen nicht abwehren!

Die Selbstzerstörung zerstört nicht nur Ihren Panzer, sie kann auch den Feinden in der nahen Umgebung großen Schaden zufügen.

Das Schlachtfeld ist von einer unpassierbaren Grenze umgeben. Wenn eine Rakete auf ein Hindernis, wie etwa eine Pyramide, trifft, wird sie gestoppt. Raketen und Waffenschüsse können nicht über die Grenzen des Schlachtfeldes hinaus gefeuert werden.

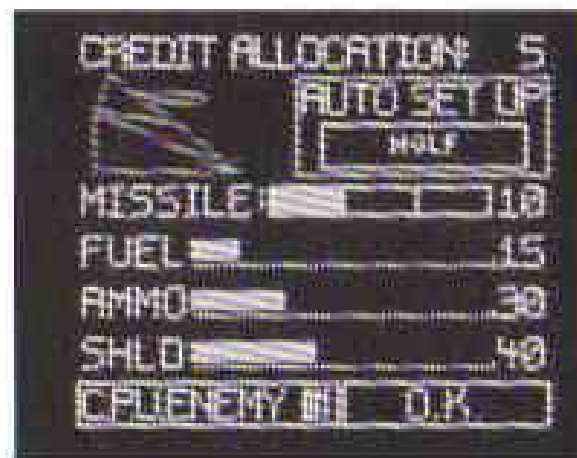


Fig. 1 Game Set-Up Screen

Fig. 2 Main Game Screen

Fig. 1 Ecran de Configuration



Fig. 2 Ecran principal de jeu.

Abb. 1 Spiel Set-Up Bildschirm

Abb. 2 Hauptmenü



Copyright 1994, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
All rights reserved.

C398105-088

Printed in Hong Kong